Universidad de Caldas
Maestría en Diseño y Creación Interactiva

Redes y Conocimiento II
Docente Offray Luna.

Reflexiones sobre modulo

Preparadas por: Vanesa Franco

18 de Julio de 2015

Quiero consignar aquí algunas breves reflexiones sobre lo que ha representado para mí este módulo de la maestría en Diseño y Creación Interactiva.
He de confesar que las lecturas fueron en general muy reveladoras, pero bastante confusas en algunos pasajes, sobre todo en aquellos referentes a la programación, lenguaje todavía ajeno para mí. Esto me inquietó en un principio y me sembró algunas dudas sobre lo que podría esperar en el desarrollo de este ítem de la maestría. Sin embargo, considero ampliamente positivo el balance múltiple de este aspecto del pénsum, pues abordó aspectos que llamaron poderosamente mi atención, prioritariamente el descubrir diferentes formas de escribir, nuevas maneras de comunicarnos, de trasmitir conocimientos y proyectarnos a lugares a los que antes no habíamos podido llegar, e incidir en ellos.

Ahora bien, para mí uno de los ejercicios más enriquecedores fue el desarrollo del mapa mental y las herramientas que hube de utilizar para lograrlo. Inicialmente, la recopilación de la información que extraje de las lecturas fue un mero resumen, lo que no me dejó satisfecha, pues me decía que debería ser más crítica, confrontar mis ideas y pensamientos con lo que postulaba el texto, para corroborarlos o, en su caso, cuestionarlos e hilvanar mis propios conceptos. Y debo decir que, una vez realizado este ejercicio de reflexión, mis procesos mentales en esta materia empezaron a fluir espontáneamente y, si se quiere, más intuitivamente, y surgieron de ello racionamientos que a mí misma me sorprendieron. Definitivamente, esta es una valiosa herramienta que me será muy útil para mi trabajo de tesis.

También disfruté mucho durante las primeras horas de clase nuestra puesta en contexto frente a la tecnología. Fue una verdadera lluvia de ideas que nos permitió a todos exponer nuestros diferentes puntos de vista sobre este hoy valioso e inseparable recurso del diseño y de la creación. Me convencí de que debemos enmarcar su ejercicio en el entorno social, político y económico en que vivimos, y de que podemos influir en él de muchas maneras. Particularmente pertinente para mi investigación es este componente tecnológico, puesto que finalmente estoy diseñando para niños autistas, que se comunican mejor con sus pares a través de la tecnología que frente a frente; niños para quienes, sin el escrutinio de la mirada ajena, la mediación de una máquina puede brindarles la posibilidad de desplegar todas sus capacidades.

Otra herramienta que conocí aquí y que me será de gran ayuda en mi proyecto es *Etherpard*, el editor de texto en tiempo real, pues me pareció sorprendente para la construcción y edición de conocimiento, como lo corroboró cuando se lo empleó para estructurar coherentemente lo que habíamos estado hablando en clase. Y ni qué decir de *Scratch*, que definitivamente incorporaré a mi arsenal tecnológico pues es un maravilloso recurso para desarrollar pensamientos complejos a partir de conocimientos simples.

Fue una experiencia enriquecedora, y me dije que estoy aún lejos de dominar la capacidad de programar. Esto me llevó a preguntarme por qué no vimos esto en primer semestre, lo cual nos habría dado un conjunto de herramientas fundamentales para concretar cualquier idea inicial y me hizo consciente de mis limitaciones frente a las nuevas tecnologías.
Para qué me sirvió, pensé, haberme sacrificado días enteros luchando con *Processing,* para dominarlo el cual se dice que no necesariamente tienes que saber de programación. Pero es que no comprendíamos ni siquiera su lógica; y comprender el orden, la lógica, nos tomó semanas… Si apenas manipulo *Scratch* y *Phratch,* que son para niños. Pero, gracias de todos modos… Cuando los maneje mejor volveré a intentar con *Processing*.

Creative Commons Licenses ya las conocía, y sigo pensando que son increíbles. En cuanto a *Archive*, estuve realizando con él búsquedas de mi tema, y en verdad fue bastante interesante lo que encontré, así que me pareció muy bueno tener otro lugar donde inquirir por información. Cosa igual puedo decir de *DuckDuckgo.* No menos importante fue para mí conocer *Grafosocopio.* Inicialmente imaginé que servía solo para escribir textos de investigación de forma diferente, pero pronto me convencí de que es una herramienta muy útil para este propósito, pues permite interconectar varias fuentes de información y visualizar un sinnúmero de datos; pero creo que necesito de más tiempo para poder dominarla y entender en profundidad sus posibilidades y beneficios en relación con mi tesis. En cuanto a *Zotero,* ya me habían hablado de esta herramienta; sin embargo, no había analizado sus ventajas. Ya la descargué para practicar con ella y luego utilizarla en línea.

En general, creo que el módulo fue muy provechoso. Lástima el poco tiempo programado para desarrollarlo. Pero, gracias, Offray… La verdad, lo disfruté. En cuanto a qué nota me pondría yo después de ver desaparecer mi trabajo de la tarde y reconstruirlo en la noche a partir de cero, ¡creo que me merezco un 5.0!... Es una broma. Lo cierto es que rehacer el trabajo me ayudó a afianzar conocimientos; empero, tal vez hubiese podido llegar más lejos si no hubiera tenido que repetirlo. En serio: mi nota bien podría ser un 4.0, porque estoy convencida de que siempre podemos dar más de nosotros mismos. Aunque, en definitiva, no soy buena para calificarme.